ETHERSTONE

EINLEITUNG

Nobura ist ein vergessener, geheimnisumwobener Planet. Nach dem letzten Vernichtungsereignis vor Äonen gab es auf Nobura kein organisches Leben, bis ein empathisches kosmisches Wesen seine Existenz opferte, um dem Planeten Leben einzuhauchen und dem Universum einen Sinn zu verleihen. Seine Gestalt zerfiel in Äthersteine fünf verschiedener Farben, welche die Biome des Planeten prägten und Arten entstehen ließen, die nun auf dem Planeten koexistieren und einander bekämpfen.

Die violetten Äthersteine stehen in unmittelbarer Verbindung zur brodelnden Leere, der Essenz der Schöpfung und Vernichtung. Sie verbreiteten sich wie eine Seuche und verdarben alles, was sie berührten. Berge schwanden und Wälder verdorrten, doch am schlimmsten erging es den Lebewesen. Die Leere scheint ihre Opfer zunächst zu stärken, sie kräftiger, schlauer und um ein Vielfaches boshafter machen. Schließlich jedoch fällt der optimierte Körper des Wirts in sich zusammen und setzt die Äthersteine in sich wieder frei. Diese verlassen Nobura dann eilig, um sich wieder zu dem kosmischen Wesen zu verbinden, mit dem alles begann.

Aus diesem Chaos gehst du hervor: ein Anführer, dessen Ehrgeiz unaufhaltsam ist. Du bist nicht der einzige Akteur in dieser Welt und musst mit allen Mitteln versuchen, die Herrschaft zu erlangen!

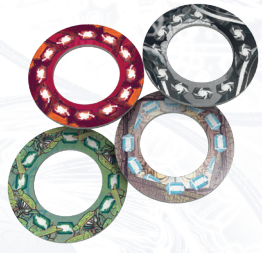
SPIELMATERIAL

75 Entitätskarten
(je 15 rote, schwarze, grüne, weiße und violette Karten)

18 Bedrohungskarten
(5x Stufe I, 6x Stufe II und 7x Stufe III)

13 Anführerkarten

5 Äthersteinwürfel
(je 1 in Rot, Schwarz, Grün, Weiß und Violett)



4 Würfelauslageringe

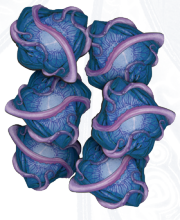
1 Start-Lebensscheibe

3 Lebensscheiben

80 Ätherstein-marker
(je 20 in Rot, Schwarz, Grün und Weiß)

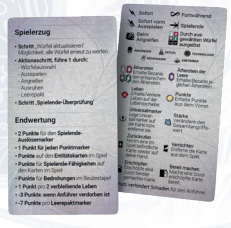
32 Punktmarker

32 Universalmarker



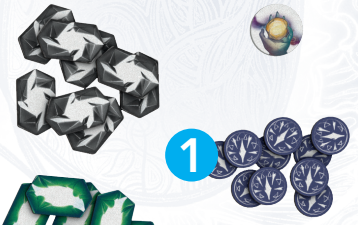
8 Leerepaktmarker

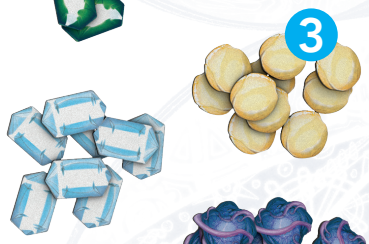
1 Spielende-Auslösemarker

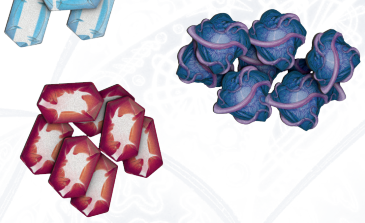


4 Spielerhilfekarten

AUFBAU







1. Platziert alle Ätherseinmarker, Universalmarker, Leerepaktmarker und den Spielende-Auslösemarker in Vorräten, auf die alle Spieler Zugriff haben.

2. Erstellt die Würfelauslage, indem ihr die 4 Würfelauslageringe in Reichweite aller Spieler in einer Viereckformation platziert. Werft alle 5 Würfel und legt sie in die farblich passenden Auslageringe. Für den violetten Würfel gibt es keinen Auslagering, er wird stattdessen in die Mitte der Würfelauslage gelegt.

3. Bildet einen Vorrat mit der jeweils angegebenen Anzahl von Punktmarkern (je nachdem, zu wievielt ihr spielt):

- 2 Spieler – 15 Marker
- 3 Spieler – 20 Marker
- 4 Spieler – 25 Marker

Alle übrigen Punktmarker werden außerhalb des Vorrats als Reserve aufbewahrt.

4. Trennt die Bedrohungskarten nach der auf der Rückseite angegebenen Stufe und mischt sie getrennt voneinander. Erstellt das Bedrohungsdeck, indem ihr die im Folgenden für eure Spielerzahl vorgegebene Anzahl von Bedrohungskarten verdeckt aufeinander stapelt. Dabei liegt Stufe III ganz unten, Stufe II in der Mitte und Stufe I ganz oben im Stapel. Alle übrigen Bedrohungskarten legt ihr wieder in den Spielkarton.

- 2 Spieler – 3x Stufe I, 3x Stufe II, 4x Stufe III
- 3 Spieler – 4x Stufe I, 4x Stufe II, 5x Stufe III
- 4 Spieler – 4x Stufe I, 5x Stufe II, 6x Stufe III

5. Erstellt die Bedrohungsauslage, indem ihr die obersten 3 Bedrohungskarten vom Deck nehmt und sie offen in die Mitte der Spielfläche legt.

6. Jeder Spieler nimmt sich eine zufällige Lebensscheibe, wobei eine der Scheiben die Start-Lebensscheibe sein muss.

Start-Lebensscheibe

Lebensscheiben

7. Jeder Spieler erhält eine Spielerhilfekarte.

8. Führt die Auswahlphase durch.

SPIELABLAUF

Du bist ein mächtiger Anführer und versuchst, die meisten Punkte zu erlangen, indem du Entitätskarten ausspielst, ihre Fähigkeiten möglichst effektiv einsetzt und die lauernden Bedrohungen überwindest. Du wirst kostbare Ätherstein erhalten, indem du Würfel auswählst, die mächtige Fähigkeiten auf deinen Karten aktivieren können. Gib diese Ätherstein aus, um die Entitätskarten auf deiner Hand auf die Spielfläche auszuspielen und dort zum Leben zu erwecken.

Das Spiel beginnt mit einer **Auswahlphase**, in der jeder Spieler eine Hand aus 7 Karten zusammenstellt, die er für das restliche Spiel verwenden wird.

Dann beginnt die **Hauptphase**, während der eine nicht festgelegte Anzahl von Zügen ausgeführt wird, bis das Spiel zu Ende ist. Wenn du am Zug bist, führst du eine Aktion aus, und anschließend ist der nächste Spieler (dem Uhrzeigersinn nach) am Zug. Wenn eine Auslösebedingung für das Spielende erfüllt ist und jeder Spieler dieselbe Anzahl von Zügen vorgenommen hat, nehmt ihr die Endwertung vor. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

Auswahlphase

Führt die folgenden Schritte aus:

1. Mischt alle Anführerkarten. Jeder Spieler zieht 2 Karten und hält sie vor den Gegenspielern versteckt.

2. Mischt alle Entitätskarten und teilt an jeden Spieler 7 aus. Alle Spieler wählen gleichzeitig je 1 der Karten aus und legen sie verdeckt vor sich auf die Spielfläche. Dann reichen alle Spieler ihre übrigen Karten an den Spieler links neben ihnen weiter. Aus den weitergereichten Karten wählen wieder alle Spieler je 1 aus und legen sie verdeckt auf die zuvor ausgewählte Karte. Das Weiterreichen und Auswählen der Karten wird fortgesetzt, bis alle Spieler 7 Karten ausgewählt haben. Diese Karten bilden die Hand des Spielers und die Gegenspieler dürfen sie nicht zu sehen bekommen.

3. Alle Spieler wählen gleichzeitig je eine ihrer Anführerkarten aus und legen sie offen vor sich. Die nicht ausgewählten Anführerkarten werden aus dem Spiel entfernt.

4. Die Spieler erhalten die Ätherstеine und Universalmarker, die unten auf ihrer ausgewählten Anführerkarte angegeben sind. Die erhaltenen Universalmarker werden auf die Anführerkarte gelegt.

5. Die Spieler stellen ihre Lebensscheibe auf den Wert ein, der oben rechts auf ihrer Anführerkarte angegeben ist.

6. Führt die Hauptphase aus.

Hinweis: Für euer erstes Spiel könnt ihr die Auswahlschritte 1–3 durch die Verwendung vorgefertigter Hände ersetzen. Mehr dazu findet ihr auf Seite 10.

Hauptphase

Beginnend mit dem Spieler, der die Start-Lebensscheibe hat, sind die Spieler dem Uhrzeigersinn nach am Zug.

Ablauf eines Spielerzugs

Führe die folgenden Schritte aus:

1. **Würfel aktualisieren** *(Seite 8)*

Falls die Würfelauslage leer ist, wirf alle fünf Würfel, um sie aufzufüllen.

2. **Aktion**

Führe eine der folgenden Aktionen aus:

- Würfelauswahl *(Seite 8)*
  Wähle einen Würfel aus, um zwei Ätherstеine zu erhalten und möglicherweise deine Fähigkeiten zu aktivieren.
- Ausspielen *(Seite 8)*
  Spiele eine Karte aus, indem du ihre Ätherstеinkosten bezahlst und die Karte offen vor dich hinlegst und somit ins Spiel bringst.
- Angriff *(Seite 9)*
  Überwinde eine Bedrohung in der Auslage, indem du deinen Anführer und/oder deine Anhänger einsetzt.
- Ausruhen *(Seite 9)*
  Mache deine erschöpften Anhänger bereit, damit sie erneut angreifen können.
- Leerepakt *(Seite 9)*
  Läutere dich, indem du einen Leerepakt eingehst. Dies stellt dein Leben wieder her, kostet dich aber in der Endwertung 7 Punkte.

3. **Spielende-Überprüfung** *(Seite 9)*

Falls mindestens eine der drei Bedingungen für das Spielende erfüllt ist, wird es ausgelöst. Spielt jedoch so lange weiter, bis jeder Spieler dieselbe Anzahl von Zügen durchgeführt hat.

Allgemeine Konzepte

Ätherstеine

Ätherstеine enthalten die konzentrierte Essenz des kosmischen Wesens, das sich geopfert hat, um Nobura neues Leben einzuhauchen. Du kannst sie ausgeben, um Entitätskarten auszuspielen und damit ins Spiel zu bringen. Es gibt 5 verschiedene Ätherstеinfarben:

Schwarz – Erhabene	Rot – Limbische
Grün – Flüsterer	Weiß – Luminare
Violett – Leere	

Ätherstеine erhalten

Immer wenn du einen Ätherstein erhältst, nimmst du einen Marker in der jeweiligen Farbe aus dem Vorrat und legst ihn in deinen Bereich. Wenn du durch eine Fähigkeit einen oder mehrere Ätherstеine der Leere erhältst, nimmst du dir Ätherstеinmarker in Höhe von bis zu der vorgegebenen Anzahl in der Farbe bzw. den Farben deiner Wahl.

Ätherstеine ausgeben

Immer wenn du Ätherstеine ausgibst, entfernst du sie aus deinem Bereich und legst sie wieder in den Vorrat. Es gibt keine Marker für die (violetten) Ätherstеine der Leere. Stattdessen gibst du eine beliebige Kombination von Ätherstеinen aus, um die Kosten für Ätherstеine der Leere zu begleichen.

Leben

Deine Anführerkarte repräsentiert dich auf Nobura. Zu Beginn des Spiels entspricht dein Leben dem Wert auf deiner Anführerkarte. Im Laufe des Spiels erhältst und verlierst du Leben und stellst deine Lebensscheibe jedes Mal auf deinen neuen Lebenswert ein. Du kannst über den auf der Anführerkarte angegebenen Anfangswert hinaus Leben erhalten (bis maximal 16).

Verderben

Wenn deine Lebensscheibe auf null steht, bist du verdorben. Du musst dies anzeigen, indem du deine Lebensscheibe auf deine Anführerkarte legst. Wenn du verdorben bist, kannst du noch mehr Leben verlieren, ohne dass es für dich Konsequenzen hat. Als nächste Aktion musst du einen Leerepakt eingehen, um dich zu läutern.

Punkte

Im Laufe des Spiels erhältst du auf verschiedene Weisen Punkte. Immer wenn du Punkte erhältst, nimmst du dir die entsprechende Anzahl von Punktmarkern aus dem Vorrat. Wenn der Vorrat keine Punktmarker mehr enthält, nimmst du dir Punktmarker aus der Reserve. Du erhältst keine Punktmarker für die Punkte, die oben auf deinen **im Spiel** befindlichen Bedrohungs- und Entitätskarten stehen. Diese Punkte werden bei der Endwertung zu deiner Punktzahl hinzugefügt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt, versuche also, so viele wie möglich zu sammeln!

Marker

Du kannst beliebig viele Ätherstеinmarker, Punktmarker oder Universalmarker besitzen. Die Menge dieser Marker ist nicht begrenzt. In dem unwahrscheinlichen Fall, dass nicht genug Marker der richtigen Art vorhanden sind, verwende beliebige andere Marker als Ersatz.

Wenn der Text auf einer Karte den Regeln widerspricht, gilt der Text auf der Karte.

Kartenübersicht

Es gibt drei Kategorien von Karten im Spiel: Entitäten, Bedrohungen und Anführer.

» Entitätskarten

Anzahl und Arten von Ätherstеinen, die das Ausspielen dieser Karte kostet.
Punkte, die diese Karte dem Spieler, der sie besitzt, am Spielende einbringen wird, sofern sie dann im Spiel ist.
Name der Karte
Die Hintergrundfarbe dieses Bereichs entspricht der Farbe der Karte.
Kartenart
Name der Fraktion
AMEISENFURSTIN
ANHANGER • FLUSTERER
+2 für jeden .
Nachdem sich dieser einem Angriff anschließt, entferne die Hälfte seiner (aufgerundet).
3-4
Platziere einen .
2
Fähigkeiten
Karten-ID
WH002
Art: Paolo Voto

Kartenart
Es gibt drei Arten von Karten:
- Anhänger
- Ritual
- Technologie

Stärke
Schaden, der einer Bedrohung bei einer Angriffsaktion zugefügt wird.

» Bedrohungskarten

Punkte beim Spielende für den Spieler, der die Bedrohung angegriffen hat.

Gesamtleben dieser Bedrohung.

Name der Bedrohung

Karten-ID

Belohnung nach Abschluss einer Angriffsaktion und gegebenenfalls Effekte nach dem Kampf.

Stärke
Schaden, den die Bedrohung einem Anführer zufügt, der sich der Angriffsaktion angeschlossen hat.

» Anführerkarten

Menge an Leben, mit denen dieser Anführer das Spiel beginnt.

Name des Anführers

Karten-ID

Fähigkeit

Während des Aufbaus erhaltene Äthersteine und/oder Universalmarker.

Stärke
Schaden, der einer Bedrohung zugefügt wird, wenn sich dieser Anführer einer Angriffsaktion anschließt.

Fähigkeiten

Die meisten Entitäts- und Anführerkarten umfassen Fähigkeiten. Die Fähigkeiten werden zum einen durch das Auswählen von Würfeln ausgelöst, zum anderen durch das Ausführen anderer Fähigkeiten. Alle ausgelösten Fähigkeiten sind optional, sofern auf der Karte nichts anderes steht. Wenn mehrere Fähigkeiten ausgelöst werden, führe sie in beliebiger Reihenfolge aus.
Die Fähigkeiten sind durch horizontale Linien voneinander getrennt. **Du darfst die Fähigkeiten einer Karte auch dann auslösen, wenn die Karte erschöpft ist.**

Falls eine Fähigkeit kein Ziel erwähnt, ist das Ziel der Fähigkeit die Karte, auf der die Fähigkeit steht.

Führe eine ausgelöste Fähigkeit einmal aus, außer sie enthält das Symbol „X" – in dem Fall darfst du sie unterschiedlich oft einsetzen. Du darfst eine Fähigkeit während eines Zugs mehrfach ausführen, falls sie von anderen Fähigkeitseffekten erneut ausgelöst wird. Du darfst auch Fähigkeiten auslösen, die auf einer Karte stehen, die zuvor im selben Zug durch eine Fähigkeit ausgespielt wurde. Sobald ein Spieler mit dem Ausführen einer Fähigkeit beginnt, muss er sie – wenn möglich – in vollem Umgang ausführen, bevor er eine andere Fähigkeit ausführt.

Wenn sich eine Fähigkeit darauf bezieht, dass ein Spieler das meiste von etwas besitzt, wird sie bei einem Gleichstand nicht aktiviert.

Wenn sich eine Fähigkeit auf Leben oder Schutz bezieht, bist du das Ziel dieser Fähigkeit, falls kein anderes Ziel angegeben ist.

Wenn sich eine Fähigkeit auf das Platzieren/Entfernen von Universalmarkern bezieht, ist das Ziel dieser Fähigkeit die Karte mit der Fähigkeit, falls kein anderes Ziel angegeben ist.

Jede Fähigkeit wird entsprechend ihrem Symbol ausgelöst:

	Sofort	Wird sofort nach Ausspielen der Karte ausgelöst.
	Sofort vorm Ausspielen	Wird sofort ausgelöst, bevor die Karte ausgespielt wird.
	Fortwährend	Wird jedes Mal ausgelöst, wenn die genannte Bedingung erfüllt ist und die Karte im Spiel ist.
	Spielende	Wird während der Endwertung ausgelöst.
	Angriff	Wird ausgelöst, wenn du eine Angriffsaktion ausführst.
	Würfelfarbe	Wird bei Auswahl eines Würfels der entsprechenden Farbe ausgelöst.
1·2	Augenzahl	Wird bei Auswahl eines Würfels mit der entsprechenden Augenzahl ausgelöst.
1⇾3	Würfelbereich	Wird ausgelöst, wenn du einen Würfel mit einer Augenzahl innerhalb des angegebenen Bereichs auswählst (einschließlich der angegebenen Zahlen).

Siehe dazu das Beispiel auf Seite *12*.

Bei deinem Zug

Führe bei jedem Zug die folgenden drei Schritte aus:

1. Schritt: Würfel aktualisieren

Falls zu Beginn des Zuges keine Würfel in der Würfelauslage liegen, musst du sie aktualisieren. Andernfalls darfst du optional so viele Leben verlieren, wie noch Würfel in der Auslage liegen, um die Auslage zu aktualisieren.

Um die Würfelauslage zu aktualisieren, nimm dir alle 5 Würfel, wirf sie und lege die Würfel in die farblich passenden Auslageringe.
Für den violetten Würfel gibt es keinen Auslagering, er kommt stattdessen in die Mitte der Würfelauslage.

2. Schritt: Aktion

Du musst eine der folgenden Aktionen ausführen:

- Würfelauswahl
  Wähle einen Würfel aus der Auslage und lege ihn in deinen Bereich. Erhalte 2 Ätherssteine in der Farbe des Würfels. Die Augenzahl des ausgewählten Würfels wirkt sich nicht auf die Menge oder die Farbe der erhaltenen Ätherssteine aus.

  Falls du den (violetten) Würfel der Leere auswählst: Verliere 1 Leben, suche dir dann eine Farbe aus und erhalte 2 Ätherssteine in dieser Farbe. Während deines restlichen Zugs wird der Würfel der Leere für alle Spielzwecke als ein Würfel in der ausgesuchten Farbe behandelt. Ändere nicht die Augenzahl des Würfels, den du nimmst, außer eine Fähigkeit weist dich dazu an.

  Nach dem Erhalt der Ätherssteine **darfst** du alle Fähigkeiten ausführen, die auf deiner Anführerkarte und deinen **im Spiel** befindlichen Entitätskarten stehen und von der Farbe und/oder der Augenzahl deines gewählten Würfels ausgelöst werden.
  Jede Fähigkeit wird pro Auslösen einmal ausgeführt und die Fähigkeiten dürfen in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

  Lasse deinen ausgesuchten Würfel vor dir liegen, bis der Schritt „Würfel aktualisieren" wieder ausgeführt wird und alle Würfel geworfen werden. Würfel, die bei vorherigen Zügen ausgewählt wurden, haben keinen Effekt.

- Ausspielen
  Suche eine der Entitätskarten auf deiner Hand aus und bezahle die Kosten fürs Ausspielen, um sie ins Spiel zu bringen. Lege Ätherssteine aus deinem Bereich in den Vorrat zurück, um die Kosten zu begleichen. Der Anteil der Kosten, der in Ätherssteinen der Leere angegeben ist, kann mit einer beliebigen Kombination von Ätherssteinfarben beglichen werden.

  Bevor du Ätherssteine ausgibst, führe gegebenenfalls Fähigkeiten mit Soforteffekt vor dem Ausspielen ( ) aus, die auf der Karte angegeben sind, und lege die Karte dann offen in deinen Bereich. Die Position der Karte im Verhältnis zu deinen anderen Karten im Spiel hat keinen Einfluss auf den Spielablauf.
  Löse anschließend gegebenenfalls Fähigkeiten mit Soforteffekt ( ) auf der Karte aus. Die Karte ist jetzt **im Spiel**.

- Angreifen

  Führe folgende Schritte aus:

  1. Wähle eine Bedrohungskarte in der Bedrohungsauslage.
  2. Wähle optional eine beliebige Anzahl deiner bereiten Anhänger im Spiel aus, die sich dem Angriff anschließen. Die Stärke aller gewählten Anhänger wird zum Gesamtangriffswert hinzugefügt. Drehe die jeweiligen Karten zur Seite, um zu zeigen, dass sie erschöpft sind. Erschöpfte Anhänger können sich keinen weiteren Angriffen anschließen, bis du sie durch eine Fähigkeit oder die Aktion „Ausruhen" wieder bereit machst.

     Als Anführer darfst du dich auch selbst dem Angriff anschließen. Der Stärkewert deiner Anführerkarte wird dann zum Gesamtangriffswert hinzugefügt. Anführer werden nicht erschöpft, du drehst deine Anführerkarte also nicht zur Seite, wenn du dich einem Angriff anschließt.
  3. Du darfst alle Angriffsfähigkeiten deiner Anführerkarte und aller deiner Karten im Spiel in beliebiger Reihenfolge auslösen (auch die Angriffsfähigkeiten der Karten, die sich dem Angriff nicht anschließen).
  4. Der Angriff ist erfolgreich, wenn dein Gesamtangriffswert mindestens so hoch wie die Menge an Leben der ausgewählten Bedrohung ist. Falls dein Gesamtangriffswert nicht hoch genug ist, musst du entweder eine andere Bedrohungskarte auswählen oder eine andere Aktion für deinen Zug ausführen.
  5. Falls du dich dem Angriff als Anführer angeschlossen hast, verlierst du Leben in Höhe des Stärkewerts der Bedrohung.
  6. Führe alle Effekte durch ausgelöste Fähigkeiten aus, die nach dem Ende des Angriffs eintreten.
  7. Nach einem erfolgreichen Angriff erhältst du alle Belohnungen, die unten auf der Karte der angegriffenen Bedrohung aufgeführt sind.
  8. Lege die Bedrohungskarte verdeckt in deinen Bereich, gegebenenfalls auf deine bereits angegriffenen und besiegten Bedrohungskarten, die deinen Beutestapel bilden. Die Punkte auf diesen Karten erhältst du bei der Endwertung.
  9. Ziehe die oberste Karte des Bedrohungsdecks und lege sie offen in die Bedrohungsauslage. Falls das Bedrohungsdeck aufgebraucht ist, wird dieser Schritt übersprungen und das Spiel mit weniger als 3 Bedrohungskarten in der Auslage fortgesetzt.

- Ausruhen

  Mache alle deine erschöpften Anhänger bereit, indem du sie wieder aufrecht drehst.

- Leerepakt

  Diese Aktion ist verpflichtend für verdorbene Spieler und kann nur von diesen ausgeführt werden.

  Läutere dich, indem du deine Lebensscheibe auf den anfänglichen Lebenswert stellst, der oben rechts auf deiner Anführerkarte steht. Dann nimm deine Lebensscheibe von deiner Anführerkarte und erhalte einen Leerepaktmarker. Leerepakte verringern deine Punktzahl in der Endwertung um je 7 Punkte.

3. Schritt: Spielende-Überprüfung

Das Spielende wird ausgelöst, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Du hast während dieses Schritts deines Zugs keine Entitätskarten mehr auf der Hand. Es kann sein, dass du durch Fähigkeiten, die Karten vernichten, zu diesem Zeitpunkt weniger als 7 Karten im Spiel hast.
- Das Bedrohungsdeck enthält keine Karten mehr. Dieser Auslöser greift auch dann, wenn noch 3 Bedrohungen in der Auslage sind.
- Der Vorrat an Punktmarkern ist leer.

Wenn das Spielende während deines Zugs ausgelöst wird, nimm den Spielende-Auslösemarker und lege ihn in deinen Bereich.

Solange das Spiel noch nicht vorbei ist, ist dann der nächste Spieler nach dir (im Uhrzeigersinn) am Zug.

SPIELENDE UND ENDWERTUNG

Wenn das Spielende ausgelöst wurde, spielt ihr weiter, bis alle Spieler dieselbe Anzahl von Zügen hatten. Das bedeutet, der Spieler rechts von dem Spieler, der als Erster am Zug war, führt immer den letzten Spielzug aus, und wenn dieser Spieler das Spielende auslöst, endet das Spiel direkt nach seinem Zug.

Endwertung

Berechne deine Punktzahl, indem du deine Punkte aus folgenden Quellen zusammenzählst:

- Punkte in Höhe der Anzahl deiner Punktmarker.
- 2 Punkte, falls du den Spielende-Auslösemarker hast.
- Alle Punkte oben rechts auf deinen im Spiel befindlichen Entitätskarten.
- Punkte für jede Spielende-Fähigkeit auf deinen im Spiel befindlichen Entitätskarten.
- Alle Punkte oben links auf den Bedrohungskarten in deinem Beutestapel.
- 1 Punkt pro 2 verbleibende Leben auf deiner Lebensscheibe.
- -7 Punkte pro Leerepaktmarker in deinem Bereich.
- -3 Punkte, falls du zu diesem Zeitpunkt verdorben bist.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt! Bei einem Gleichstand überprüft ihr der Reihenfolge nach folgende Entscheidungskriterien, bis der Gleichstand zugunsten des Spielers, auf den das jeweilige Kriterium zutrifft, aufgehoben ist: wenigste Karten auf der Hand, meiste Äthersteine im Bereich vor dem jeweiligen Spieler und meiste übrige Leben auf der Lebensscheibe. In dem unwahrscheinlichen Fall, dass danach immer noch ein Gleichstand besteht, teilen sich die jeweiligen Spieler den Sieg.

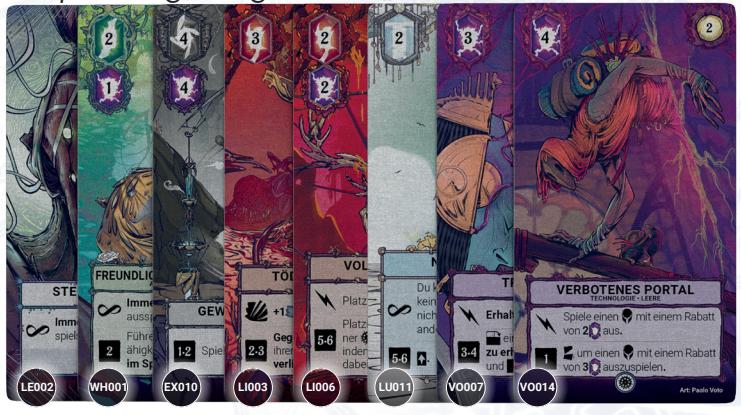
VORGEFERTIGTE HÄNDE FÜRS ERSTE SPIEL

Beim ersten Spiel könnt ihr direkt zur Hauptphase springen, indem sich jeder Spieler eine andere vorgefertigte Hand aus der folgenden Tabelle aussucht. Die Anführerkarten und Entitätskarten erkennt ihr an den Karten-IDs unten links auf der jeweiligen Karte. Macht anschließend mit Schritt 4 der Auswahlphase weiter.

Hand	Anführer	Karten-ID
A	LE002	EX010, WH001, LI003, LI006, LU011, VO007, VO014
B	LE003	EX001, EX002, EX014, LI002, LU015, VO003, VO006
C	LE004	WH002, WH003, WH010, WH011, LI012, LI009, VO012
D	LE005	WH004, WH007, LI004, LU001, LU005, LU009, VO004
E	LE010	EX004, EX005, EX006, LI001, LU003, LU012, VO005

Hinweis: Wir empfehlen euch sehr, diese Tabelle nur beim ersten Spieldurchlauf zu verwenden. Die vorgefertigten Hände verfügen über mächtige Synergien und sind im Durchschnitt stärker als eine selbst ausgewählte Hand. Die Auswahlphase ist ein wichtiges Element des Spiels und sollte so bald wie möglich durchgeführt werden.

Beispiel: Vorgefertigte Hand „A“



GLOSSAR

Symbole

Karten

- Bedrohung
- Anführer
- Entitäten
  - » Anhänger
  - » Ritual
  - » Technologie

Farbe der Ätherstein und Karten

- Violett – Leere (steht für jede Farbe)
- Schwarz – Erhabene
- Grün – Flüsterer
- Weiß – Luminare
- Rot – Limbische

Fähigkeiten

Das Symbol einer Fähigkeit gibt an, wann sie ausgelöst wird:

- Sofort – Wird sofort nach dem Ausspielen der Karte ausgelöst.
- Sofort vorm Ausspielen – Wird noch vor dem Ausspielen der Karte sofort ausgelöst.
- Fortwährend – Wird jedes Mal ausgelöst, wenn die angegebene Bedingung erfüllt wird, solange die Karte im Spiel ist.
- Spielende – Wird beim Errechnen der Endwertung ausgelöst.
- Angriff – Wird ausgelöst, wenn eine Angriffsaktion ausgeführt wird, auch wenn die Karte sich nicht dem Angriff anschließt oder wenn sie erschöpft ist.
- Würfelfarbe – Wird ausgelöst, wenn du einen Würfel der entsprechenden Farbe auswählst.
- 1-2 Augenzahl – Wird ausgelöst, wenn du einen Würfel mit der entsprechenden Augenzahl auswählst.
- 1>3 Würfelbereich – Wird ausgelöst, wenn du einen Würfel mit einer Augenzahl auswählst, die in dem entsprechenden Bereich liegt (einschließlich der abgebildeten Zahlen).

Fähigkeiten

Allgemeine Konzepte:

- Wenn sich eine Fähigkeit auf Leben oder Schutz bezieht, bist du das Ziel dieser Fähigkeit, falls kein anderes Ziel angegeben ist. Ansonsten ist das Ziel der Fähigkeit die Karte mit der Fähigkeit, falls kein anderes Ziel angegeben ist.
- Wenn sich eine Fähigkeit darauf bezieht, dass ein Spieler das meiste von etwas besitzt, wird sie bei einem Gleichstand nicht aktiviert.

- Gegenspieler: Wenn sich eine Fähigkeit auf Gegenspieler auswirkt, sind damit alle Spieler außer dir selbst gemeint. Führe Fähigkeiten, die sich auf deine Gegenspieler auswirken, so umfassend wie möglich aus, auch wenn sie sich zu deren Gunsten auswirken.
- Im Spiel: Dies bezieht sich auf Entitätskarten, die ausgespielt wurden. Sie können sowohl bereit als auch erschöpft sein.
- Angreifen: Du erhältst eine angegriffene Bedrohung für deinen Beutestapel, wenn deine eingesetzte Stärke mindestens so hoch wie die Menge an Leben der Bedrohung ist.
- Besiegen: Greife eine Bedrohung an, indem du nur diese Fähigkeit einsetzt. Du kannst weder deinen Anführer noch Anhänger oder andere Fähigkeiten einsetzen, um den Angriffswert zu verändern.
- Aktivierungseffekt: Führe eine Fähigkeit mit dem Auslöser Würfelfarbe, Augenzahl oder Würfelbereich auf einer deiner anderen im Spiel befindlichen Karten aus, als wäre sie durch einen Würfel ausgelöst worden.
- Universalmarker: Universeller Marker, den du auf Entitäts- und Anführerkarten legst. Falls eine Fähigkeit Universalmarker verbraucht, musst du die angegebene Anzahl von der Karte mit der jeweiligen Fähigkeit entfernen.

- Leben: Du erhältst oder verlierst die angegebene Menge Leben, indem du auf deiner Lebensscheibe den neuen Wert einstellst.
- Punkt: Erhalte die angegebene Anzahl von Punktmarkern aus dem Vorrat. Falls der Vorrat leer ist, erhältst du Punktmarker aus der Punktmarker-Reserve.
- Reserve: Wenn du Punktmarker aus der Reserve erhältst, nimmst du dir die Punktmarker, die beim Aufbau zur Seite gelegt wurden, nicht die aus dem Vorrat.
- Stärke: Die angegebene Zahl wird zu deinem Gesamtangriffswert hinzugefügt oder davon abgezogen, wenn du eine Bedrohung angreifst.
- X: Eine variable Menge, die du entweder selbst festlegst oder die von der Fähigkeit vorgegeben wird. Wenn X mehrmals bei einer Fähigkeit steht, bleibt der Wert jedes Mal gleich.
- #X: Falls vor einem X-Wert eine Zahl steht, multipliziere X mit dieser Zahl.
- Zurückrufen: Nimm eine deiner Entitätskarten im Spiel wieder auf deine Hand.
- Vernichten: Entferne die Zielkarte aus dem Spiel.
- Schutz: Verringert den Schaden, den der Anführer bei Konfrontation mit einer Bedrohung erleidet, um die angegebene Menge.
- Bereit machen: Mache eine zuvor erschöpfte Karte wieder bereit, indem du sie aufrecht drehst.
- Erschöpfen: Erschöpfe eine bereite Karte, indem du sie zur Seite drehst.
- Ausspielen: Führe die Aktion „Ausspielen" aus, um eine Karte auf deiner Hand vor dir im Spiel zu platzieren. Eine solche Fähigkeit gibt häufig eine Bedingung an und/oder verändert die Gesamtkosten für das Ausspielen.

Beispiel:

Sarah hat die Karten „Freundlicher Gestaltwandler" und „Ameisenfürstin" im Spiel. Sie wählt einen grünen Würfel mit der Augenzahl 2, was die Würfelfähigkeit des Freundlichen Gestaltwandlers auslöst, sodass sie einen beliebigen Aktivierungseffekt von einem ihrer Anhänger im Spiel erhält. Sie entscheidet sich für die Ameisenfürstin und aktiviert die 3-4-Würfelfähigkeit. Da der Effekt kein Ziel erwähnt, legt sie 1 auf die Ameisenfürstin.

Spieldesign: Simone Luciani und Virginio Gigli
Illustration: Paolo Voto
Herausgeber: ThunderGryph Games
PM: Gonzalo Aguirre Bisi
Künstlerische Leitung: Pierpaolo Paoletti
Autor der Spielanleitung: Jonathan Cox
Lektorat des Regelwerks: Jessica Longhurst
Grafikdesign: Pierpaolo Paoletti, Zhuang Huachong und Daniel Tosco
Vorführmodelle: Erick Tosco
Weltaufbau basierend auf dem Roman Etherstone: Nobura's Mysteries („Etherstone: Die Geheimnisse von Nobura") von Gonzalo Aguirre Bisi und William Allan Gosline.
Dank an: Cristina Bisi, Cristina Aguirre Bisi, William Cavallieri, Flavio De Leonardis und Luis González.
Deutsche Übersetzung: Miriam Weichselsdorfer
Deutsches Lektorat: Tilman Löffler

Thundergryph SLU
Avda. República Argentina, 24 - 2o
41011 Sevilla, Spanien
www.thundergryph.com
support@thundergryph.com

© 2024 ThunderGryph Games. Alle Rechte vorbehalten.